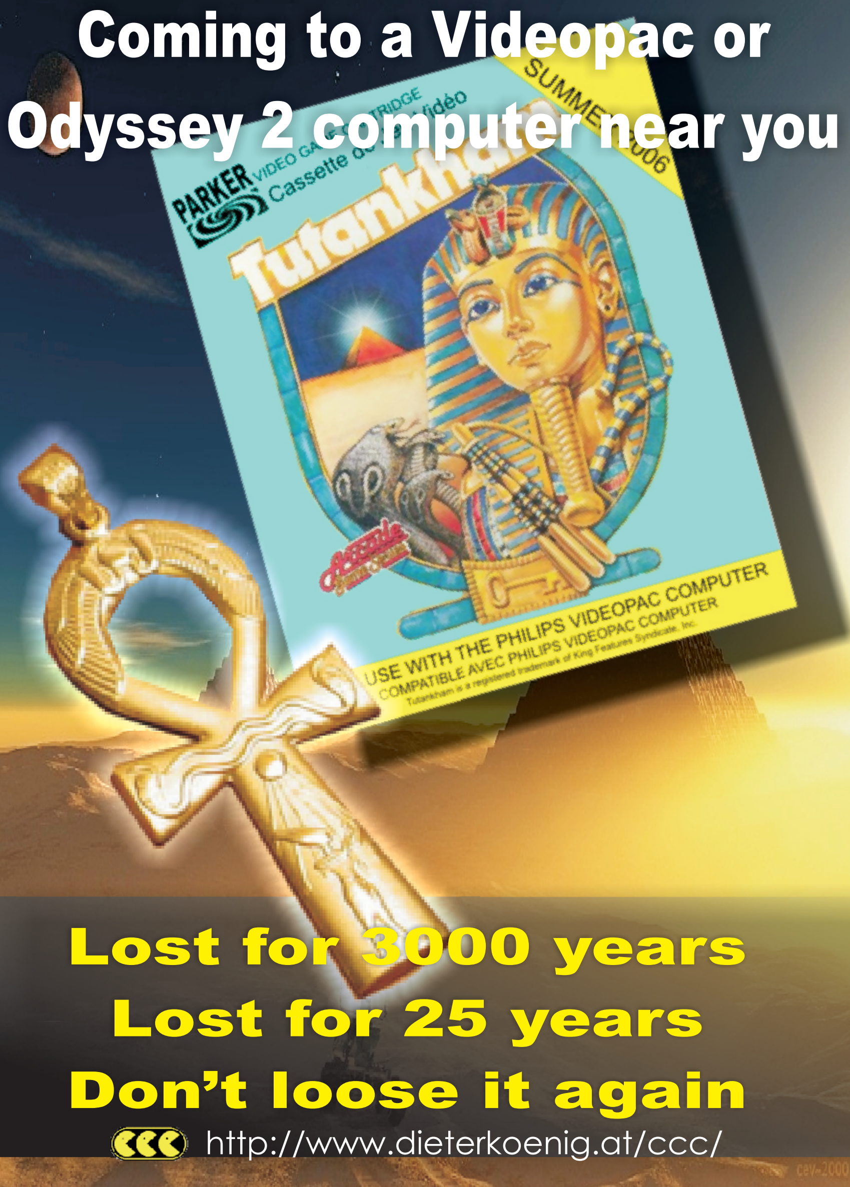


Coming to a Videopac or
Odyssey 2 computer near you
PARKER
Tutankham
USE WITH THE PHILIPS VIDEOPAC COMPUTER
COMPATIBLE AVEC PHILIPS VIDEOPAC COMPUTER
Lost for 3000 years
Lost for 25 years
Don't loose it again
http://www.dieterkoenig.at/ccc/



PHILIPS
VIDEOPAC
Mission Impossible
Programmed Trip
Humanoid
GAMES

Press [button] On your Videopac or Odyssey 2 Console

For Mission Impossible Press 1
For Programmed Trip Press 2
On your consoles Alpha/Numeric Keypad.

Mission Impossible

The year is 2425, Terra colonies have populated the solar system consisting of the twelve known planets. Terra (Earth) has been abandoned by all but a few, and is mainly used as a stop off point en-route between the trading territories of Mars and Venus.

Terra has spent over 300 years as a water planet since the melting of the polar ice caps. A transportation network has been set up harnessing the powers of lay lines that have networked the planet since time began.

You are in charge of the lay line control systems, your Traffic control system is on high alert. An essential cargo ship (White Craft) is transient on your section of the network, however bounty hunters (Red Crafts) have got wind of the ships precious cargo, you must help the cargo ship avoid the bounty hunters at all costs. There are always two Bounty hunters of avoid.

Using your lay line system overview, you can strategically place the NRG bots (indicated by a green X) at the lay lines intersections to direct the traffic.
You have a co-ordinate control unit which is moved by pressing the joystick in the desired location, you can then deposit an NRG bot by pressing [action] button on your controller, you have a stock of SEVEN NRG bots, you can pick them up and put them down anywhere on the grid, that doesn't already contain any other obstacle.
When a ship (either cargo or bounty hunter) reaches and NRG bot controller it is forced to change direction, the direction the ship takes depends on its approach to the NRG bot. When a ship approaches one of the NRG bots (Green Xs) on a vertical (up/down) axis traffic always turns towards the right side of the screen, when traffic approaches on a horizontal (left/right) axis, traffic always turns towards the bottom of the screen.
Both you and the Bounty Hunters start with fifteen lives, Also you have force fields protecting your ship, however the Bounty Hunters force fields are much stronger than yours and as a result if you should get hit by one of the bounty hunters you will loose a life, There is hope though. The automated system can send an energiser crystal to locations on the grid at random times and locations, These are indicated by the (mushroom) symbol, these can be used in one of two ways
Energise The Cargo Ship
Destroy The Bounty Hunter.

By simply guiding the cargo ship with carefully placed NRG bots, it can pick up the Energiser crystal (this turns the ship from white to grey) and increases the power of your force field by ten times then at your next encounter with a Bounty hunter, The cargo ship will destroy ONE bounty hunter and they will loose one of their 15 lives.
Alternatively, you could destroy the Bounty Hunter by just guiding it directly over the Energiser crystal. Which has the same effect.

The side effects of these Energiser crystals are the retaliation fields, these are indicated by a White X on the grid, their effect is different though, if the cargo ship should hit a retaliation field, it simply bounces back along the track from which it approached. As its energy is of equal resonance it causes the same effect to the bounty hunters although, their heavier force shields destroy the retaliation field, but not before sending them back along the track from which they approached.
Unfortunately earth is riddled with unscrupulous characters, all too willing to be recruited by the Bounty hunters, these appear on your grid monitor as circular characters at the intersections, get to them first, and your energy fields will destroy them, because if the bounty hunters get there first, they will be recruited into their numbers (gaining one life).

Finally there is the lilac Blocks, the Bounty hunters have hacked into the Lay Line grid network, and are depositing mines along the tracks...avoid these at all costs.

When all 15 of the bounty hunters lives have been depleted...you have won !!!

CREDITS

Videopac Cover Design.............................Klaus Babacz
Original Programmer.................................. Unkown/Ectron.
English Instructions.................................... Richard K Page
German Translation.................................. Dieter Koenig
Dutch Translation...................................... Seob

Humanoid GAMES

This is a genuine first edition 2006 Release of
Mission Impossible/Programmed Trip
The first Edition Batch was limited to 30 copies

This is copy .... of 30

GUARANTEE

This game cartridge is guaranteed for a period of
5 YEARS
To the original purchaser ONLY.
for any defect to the game/rom/cartridge occurring not as a result of abuse or neglect.
simply return this game cartridge to
www.videopac.org
and it will be repaired/replaced. Free of charge.
Postage costs may be applied.
This Guarantee Expires 2nd July 2011.

This cartridge was brought to you by

www.videopac.org

Unreleased Games/Prototypes Wanted

Wether you have programmed it yourself or have found an unreleased game for the Videopac/Odyssey 2 console, I would love to help bring it to the, gaming community. full credits or commission given

please contact me on
admin@videopac.org

This is the first release under the humanoid games title, I hope you like it, every effort has gone into making it as exciting as those original releases nearly thirty years ago

When a ship approaches one of the NRG bots (Green Xs) on a vertical (up/down) axis traffic always turns towards the right side of the screen, when traffic approaches on a horizontal (left/right) axis, traffic always turns towards the bottom of the screen.

Both you and the Bounty Hunters start with fifteen lives, Also you have force fields protecting your ship, however the Bounty Hunters force fields are much stronger than yours and as a result if you should get hit by one of the bounty hunters you will loose a life, There is hope though. The automated system can send an energiser crystal to locations on the grid at random times and locations, These are indicated by the (mushroom) symbol, these can be used in one of two ways

Energise the cargo ship.
Destroy an enemy bounty hunter.

By simply guiding the cargo ship with carefully placed NRG bots, it can pick up the Energiser crystal (this turns the ship from white to grey) and increases the power of your force field by ten times then at your next encounter with a Bounty hunter, The cargo ship will destroy ONE bounty hunter and they will loose one of their 15 lives.
Alternatively, you could destroy the Bounty Hunter by just guiding it directly over the Energiser crystal. Which has the same effect.

The side effects of these Energiser crystals are the retaliation fields, these are indicated by a White X on the grid, their effect is different though, if the cargo ship should hit a retaliation field, it simply bounces back along the track from which it approached. As its energy is of equal resonance
It causes the same effect to the bounty hunters although, their heavier force shields destroy the retaliation field, but not before sending them back along the track from which they approached.

Programmed Trip

You will then be prompted to enter a 4 digit number, this number creates the play field.
In Programmed trip, its another quiet day in the Lay Line control room, you job is simply to help the cargo ships make their daily pickups and deliveries.
This is not the fast paced action game of MI, this is a game of thinking and strategy

The locations of these Cargo drop off points are marked out on the grid by the "+" these are coloured Lilac, Blue & Red, and your visitations to these points must be done in that colour sequence you start the session with 30 points, and accrue or loose points according to this

Pass over a pickup point in the wrong order (lilac before red before blue) loose 10 points
Pass over a NRG bot, Loose 10 points
Hit a Retaliation field Loose 10 points
Pass over a pickup point in the right sequence (lilac,Red,Blue) gain 20 points.
Pass over a white pickup point loose 10 points

If you loose all your points then your mission has failed.
Once all the pickup points are white you have succeeded in today's task.

As before you have a maximum of seven NRG bots to place around the screen, choose carefully the path that the ship will follow, as you only get one shot at this. Be aware of the obstacles as in Mission Impossible, the effects are the same.

Once you have calculated the path your cargo ship is to follow move the marker to the top left hand corner of the screen and press the joysticks [action button]
The cargo ship will then begin its "programmed trip".

Taste am Videopac/Odyssey2 Spielcomputer drücken



Für Mission Impossible Taste [0] drücken
Für Programmed Trip Taste [2] drücken

Mission Impossible

Im Jahr 2425 haben irdische Kolonien das aus den zwölf bekannten Planeten bestehende Sonnensystem besiedelt. Terra (die Erde) wurde von den meisten aufgegeben und wird hauptsächlich als Zwischenstopp auf der Handelsroute zwischen Mars und der Venus benutzt.

Durch das Abschmelzen der polaren Eiskappen vor über 300 Jahren wurde Terra zu einem Wasserplaneten. Man errichtete ein Transportnetzwerk, bestehend aus direkten Anliegelinien, die den Planeten seit jeher wie ein Netz überzogen haben

Sie tragen die Verantwortung über das Kontrollsystem der Anliegelinien, und Ihr Verkehrskontrollsystem ist auf höchster Alarmstufe. Ein lebenswichtiges Frachtschiff (weißes Schiff) ist auf der Durchreise durch Ihre Sektoren des Netzwerks, doch Kopfgeldjäger (rote Schiffe) haben Wind von der wertvollen Fracht bekommen. Sie müssen dem Frachtschiff helfen, den Kopfgeldjägern zu entkommen. Es gilt immer, zwei Kopfgeldjägern zu entfliehen.

Mithilfe Ihres Übersichtsbildschirms können Sie Richtungsbojen (angezeigt durch ein grünes X) strategisch auf den Kreuzungen der Anliegelinien platzieren, um den Verkehr zu kontrollieren. Dazu steht Ihnen eine Kontrolleinheit zur Verfügung, die durch den Hebel des Handreglers in die gewünschte Richtung bewegt werden kann. Dann können Sie die Richtungsboje durch Drücken der Aktionstaste absetzen. Es stehen Ihnen sieben Richtungsbojen zur Verfügung. Sie können diese aufnehmen und an einer beliebigen unbesetzten Stelle am Netzwerk wieder absetzen.

Wenn ein Schiff (Frachter oder Kopfgeldjäger) eine Richtungsboje erreicht, wechselt es automatisch seine Richtung. Wohin es weiterfährt hängt davon ab, aus welcher Richtung es die Boje angelaufen hat.

Wenn ein Schiff auf eine Richtungsboje (grünes X) trifft und diese in vertikaler Richtung anläuft, wird es immer zur rechten Seite des Bildschirms umgeleitet. Wenn es die Boje in horizontaler Richtung anläuft, wird es immer zum unteren Rand des Bildschirms umgeleitet.

Sowohl Sie als auch die Kopfgeldjäger beginnen mit fünfzehn Leben. Weiters besitzen Sie ein Kraftfeld, das Ihr Schiff beschützt. Die Kopfgeldjäger haben jedoch stärkere Kraftfelder, das bedeutet daß Sie ein Leben verlieren, wenn Sie von einem Kopfgeldjäger gerammt werden. Es gibt aber Hoffnung: Das automatisierte System kann zu zufälligen Zeitpunkten Energiekristalle an zufällige Stellen im Netz senden. Diese werden durch ein Pilzsymbol angezeigt und können auf zweierlei Arten verwendet werden:

a) dem Frachtschiff Energie hinzufügen
b) einen Kopfgeldjäger zerstören

Durch strategisches Platzieren der Richtungsbojen können Sie das Frachschiff zu den Energiekristallen steuern. Wenn das Schiff einen Kristall aufnimmt, ändert es seine Farbe von weiß auf grau und stärkt dabei sein Kraftfeld um das Zehnfache. Beim nächsten Zusammentreffen mit einem Kopfgeldjäger kann das Frachtschiff diesen somit zerstören, was den Kopfgeldjägern ein Leben kostet. Alternativ dazu können Sie Kopfgeldjäger auch zerstören, indem Sie sie mithilfe der Richtungsbojen zu den Energiekristallen umleiten. Dies hat denselben Effekt.

Es gibt jedoch auch eine zweite Art von Energiekristallen, die sogenannten Umkehrfelder, die durch ein weißes X auf dem Netz dargestellt werden. Sie unterscheiden sich dadurch, daß das Frachtschiff beim Auftreffen auf so einen Kristall einfach umkehrt und auf dem Weg zurückfährt, den es gekommen ist. Auf die Kopfgeldjäger haben diese Umkehrfelder denselben Effekt, jedoch werden die Kristalle durch die stärkeren Schutzschilde der Kopfgeldjäger beim Auftreffen zerstört.

Een bijeffect van deze energie kristallen zijn de vergeldingsvelden, weergegeven als witte X op het veld. Het effect van deze velden is echter verschillend. Wanneer een vrachtschip een vergeldingsveld raakt, zal deze simpelweg terug gekaatst worden over het spoor waarlangs het kwam, aangezien de vrijgekomen energie van gelijke grootte is.

tzelfde effect geldt ook voor de premiejagers, echter zal hun sterkere krachtschild eerst het vergeldingsveld vernietigen, voordat de premiejager terug gekaatst wordt over het spoor vanwaar het kwam.

Helaas wordt de aarde bevolkt door gewetenloze karakters, die zich maar al te graag willen aansluiten bij de premiejagers. Deze karakters zijn weergegeven als ronde symbolen op de kruising van twee slaglijnen. Bereik ze voordat de premiejagers ze bereiken, zodat jou krachtschild ze kan vernietigen. Want als de premiejagers ze als eerste bereiken zullen ze gerekruteerd worden wat de premiejagers een extra leven oplevert.

Ten slotte zijn er nog de paarse versperringen. De premiejagers zijn er in geslaagd om in te breken op het slaglijn netwerk en verspreiden mijnen op het veld. Vermijd deze koste wat kost.

Wanneer de premiejagers al hun 15 levens hebben verloren, heb jij gewonnen!!!

Veel succes !!

Geprogrammeerde Reis

Druk op [2]
Er zal nu gevraagd worden om een 4 cijferig getal in te voeren, dit getal wordt gebruikt om het speelveld te creëren.

In Programmed Trip, is het een rustige dag in de slaglijn controle kamer. Jou taak is eenvoudig, help de vrachtschepen met hun dagelijkse bestellingen en leveringen.

Dit is niet het snelle actie spel dat MI is, dit is een strategisch denk spel.

De locaties waar de vracht afgeladen moet worden, worden gemarkeerd door “+” op het slag in de kleuren Paars, Blauw en Rood. Je moet deze plaatsen in deze kleurvolgorde bezoeken. Je begint een spelsessie met 30 punten, en krijgt plus en min punten afhankelijk van de volgende punten

Passeer een laadpunt in de verkeerde volgorde (Paars voor Rood voor Blauw) en verlies 10 punten
Passeer een NRG robot en verlies 10 punten
Raak een vergeldingsveld en verlies 10 punten
Passeer een laadpunt in de juiste volgorde (Paars, Rood, Blauw) en ontvang 20 punten
Passeer een Wit laadpunt en verlies 10 punten

Wanneer je al je punten hebt verloren, is jouw missie mislukt.
Wanneer alle laadpunten wit zijn, is jouw missie voor vandaag geslaagd.

Zoals hiervoor al aangegeven is beschik je over maximaal zeven NRG robots om op het scherm te plaatsen. Kies zorgvuldig het pad dat jou schip moet volgen omdat je maar één kans krijgt om het goed te doen. Pas op voor hindernissen, zoals die in Mission Impossible, daar de effecten hetzelfde zijn.

Wanneer je het pad dat jou schip moet volgen hebt uitgezet, ga je met jouw joystick naar de linker bovenhoek van het scherm en druk je op de [actie knop].

Het vrachtschip zal dan aan zijn “geprogrammeerde reis” beginnen.

Druk op op jouw Videopac/Odyssey2 spelmachine



Voor Mission Impossible druk [0]
Voor Programmed Trip druk [2]

Op het toetsenbord.

Onmogelijke Missie

Het is het jaar 2425, Terra kolonies bevolken het uit twaalf bekende planeten bestaande zonnestelsel. Terra (Aarde) is door haast iedereen, op een enkeling na verlaten, en wordt hoofdzakelijk gebruikt als tussen stop tussen de handelsgebieden van Mars en Venus.

Terra is nu een waterplaneet, nadat meer dan 300 jaar geleden het ijs op de poolkappen smolt. Een transport netwerk is aangelegd die de krachten van de slaglijnen benut, een netwerk dat al bestaat sinds het ontstaan van de planeet.

Jij staat aan het hoofd van het slaglijnen controle systeem en jou verkeerscontrole systeem is in hoogste staat van paraatheid. Een zeer belangrijk vrachtschip (Wit toestel) doorkruist jou sectie van het netwerk, maar er zijn premiejagers (Rode toestellen) die lucht hebben gekregen van de waardevolle lading. Jij moet het vrachtschip helpen om kosten wat het kost uit handen van de premiejagers te blijven. Er zijn altijd twee premiejagers actief die ontweken moeten worden.

Door gebruik te maken van het slaglijnen overzicht systeem, kun jij door het strategische plaatsen van NRG robots (weergegeven als een groen X) op een kruising van twee slaglijnen, het verkeer sturen. Jij beschikt over een gecoördineerde controle unit welke verplaatst kan worden door de joystick in de gewenste richting te verplaatsen. Je kunt een NRG robot plaatsen door op [actie] toets op je joystick te drukken. Je hebt een voorraad van zeven NRG robots, je kunt ze weer ophalen en neerzetten op elke willekeurige plaats op het veld, waar nog geen ander obstakel staat.

Wanneer een schip (vracht of premie jager) een NRG robot controller bereikt wordt het gedwongen om zijn richting te veranderen. De richting waarheen het schip gaat hangt af van hoe het schip de NRG robot benadert.

Wanneer een schip één van de NRG robots (groene Xs) op een verticale (omhoog/omlaag) as benadert zal het altijd naar de rechterkant van het scherm draaien, wanneer het via een horizontale (links/rechts) as nadert, zal het altijd naar de onderkant van het scherm draaien.

Zowel jij als de premiejagers starten met 15 levens. Tevens heb jij de beschikking over krachtschilden om jou schip te beschermen.Maar ook de premiejagers beschikken over een krachtschild dat echter veel sterker is dan jouw krachtschild. Als gevolg hiervan zul jij een leven verliezen als je geraakt wordt door een van de premiejagers. Maar er is hoop. Het geautomatiseerde systeem kan een energiekristal op het veld plaatsen, op willekeurige tijden en plaatsen. Deze worden weergegeven als een (paddestoel) symbool, en kunnen op twee manieren gebruikt worden:

a) Als extra energie voor het vrachtschip.
b) Om een vijandige premiejager te vernietigen.

Door het vrachtschip met zorgvuldig geplaatste NRG robots, naar het energie kristal te leiden, kan deze het kristal opladen (het schip verandert van wit naar grijs) en zal je krachtschild tien keer krachtiger worden. Wanneer je nu een premiejager tegenkomt zal deze vernietigd worden en zullen ze een van hun 15 levens verliezen.
Een alternatief is, de premiejager direct over de energie kristal te sturen, zodat de premiejager vernietigd wordt, wat hetzelfde effect heeft op de levens.

Unglücklicherweise wimmelt es auf der Erde vor skrupellosen Charakteren, die alle nur darauf aus sind, bei den Kopfgeldjägern anzuheuern. Sie erscheinen auf Ihrem Kontrollbildschirm als kreisförmige Symbole an den Kreuzungen. Versuchen Sie, diese Charaktere zuerst zu erreichen und sie zu zerstören, denn wenn die Kopfgeldjäger früher dort eintreffen, rekrutieren sie diese und gewinnen ein Leben dazu.

Doch es gibt noch ein Problem: Die Kopfgeldjäger haben sich in das Kontrollnetzwerk gehackt und können Minen auf den Anliegelinien absetzen. Diese erscheinen als lilafarbige Blöcke. Sie müssen unbedingt verhindern, auf solche Minen aufzulaufen.

Wenn die Kopfgeldjäger alle fünfzehn Leben verloren haben ... haben Sie gewonnen!!!

Viel Glück!!

Programmed Trip

Am Beginn des Spieles müssen Sie eine vierstellige Nummer eingeben. Abhängig von dieser Nummer wird ein Spielfeld erstellt.

In Programmed Trip sitzen Sie an einem ruhigen Tag in Ihrem Verkehrsnetzwerk-Kontrollraum. Ihre Aufgabe besteht lediglich darin, den Frachtschiffen bei ihren täglichen Be- und Entladevorgängen zu helfen.

Hierbei handelt es sich nicht um ein schnelles Aktionsspiel wie Mission Impossible, dies ist ein Spiel das Nachdenken und Strategie erfordert.

Die Häfen an denen die Fracht abgeladen werden soll, sind am Netz mit einem lilafarbenen, blauen und roten "+" markiert. Das Frachtschiff muß die Häfen auch in dieser Reihenfolge anlaufen. Sie beginnen mit 30 Punkten und können Punkte dazugewinnen oder verlieren:

Anlaufen eines Hafens in der falschen Reihenfolge ... -10 Punkte
Auflaufen auf eine Richtungsboje ... -10 Punkte
Treffen eines Umkehrfeldes ... -10 Punkte
Anlaufen eines Hafens in der richtigen Reihenfolge (lila, rot, blau) ... +20 Punkte
Anlaufen eines weißen Hafens ... -10 Punkte

Wenn Sie alle Punkte verloren haben, ist Ihre Mission gescheitert.

Sobald alle Häfen weiß sind, haben Sie Ihre Aufgabe erfüllt.

Wie gehabt erhalten Sie maximal sieben Richtungsbojen, die Sie am Kontrollbildschirm platzieren können. Planen Sie den Weg des Frachtschiffes sorgfältig, denn Sie haben nur einen Versuch. Achten Sie auf die Hindernisse, die in Mission Impossible beschrieben sind, denn Sie werden auch hier darauf treffen, und die Auswirkungen sind dieselben.

Sobald Sie die Route für Ihr Frachtschiff festgelegt haben, bewegen Sie die Markierung zur linken oberen Ecke des Kontrollbildschirms und drücken Sie die Aktionstaste. Nun macht sich das Schiff auf seine programmierte Reise.


ODYSSEY²
Master Strategy Series
Gameboard
Tokens
Keyboard Overlay
Cards
*images may not reflect finished product
THE
ADVENTURES
OF
SHERLOCK
HOLMES
ENTER TIME FRAME
1
Coming Spring 2007
PHILIPS VIDEOPAC

VIDEOPAC

FIRST EDITION
Humanoid
GAMES

Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron

From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

VIDEOPAC
FIRST EDITION
Humanoid
GAMES
Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron
From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

VIDEOPAC
FIRST EDITION
Humanoid
GAMES
Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron
From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

VIDEOPAC
FIRST EDITION
Humanoid
GAMES
Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron
From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

VIDEOPAC
FIRST EDITION
Humanoid
GAMES
Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron
From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

VIDEOPAC
FIRST EDITION
Humanoid
GAMES
Mission Impossible
Programmed Trip
0 / 2
By Ectron
From the Original Brazilian game
MISSÃO IMPOSSÍVEL
VIAGEM PROGRAMADA
www.videopac.org

www.videopac.org

Humanoid